



Entendendo o mundo dos jogos Multiplayer

Jogos multiplayer, multijogador em português, são os jogos criados para que vários jogadores possam participar juntos de várias partidas online de jogos.

Geralmente os jogos multiplayers são divididos em duas categorias, sendo elas: Os jogos competitivos onde os jogadores jogam um contra o outro e que atingem o objetivo primeiro vencer, e temos os jogos cooperativos em que os jogadores trabalham em equipe para chegarem ao objetivo comum. Todos esses dois podem-se jogar online com vários tipos de pessoas de qualquer lugar pela internet.

Dentro dos jogos multiplayers as categorias mais comuns e jogadas são:

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game): Esses jogos permitem que os jogadores criem e desenvolvam seus personagens em mundos online.

MMO (Massively Multiplayer Online): São jogos que permitem a interação de vários jogadores ao mesmo tempo.



A característica mais comum dos jogos multiplayer é poder jogar com outros jogadores de todo o mundo. Podendo estar em diferentes países e também

ter tecnologias diferentes e ter gostos por jogos diferentes, mas os jogadores podem se unir e compartilhar uma experiência de jogo online através da rede, tudo isso graças a internet. Podemos afirmar também que desde a pandemia em 2019 na medida em que uma grande parte da população precisou isolar-se, houve uma ruptura das relações sociais e em toda a internet de uma forma que não estava acostumado, rompendo barreiras. Muitos gamers migraram para versões de jogos digitais de categorias multiplayer e puderam usar o jogo como forma de até estabelecer algum tipo de contato com pessoas de outras localidades do planeta.

Sobre o mercado de jogos multiplayer, as empresas desenvolvedores perceberam rapidamente uma tendência pelos jogos online desta característica por meio de uma pandemia. Alguns desses estúdios já tinham plataformas prontas e funcionais e estas só coube a necessidade de aprimorá-las e colocá-las à disposição dos jogadores.

Um caso foi o jogo "Roblox", que já estava no mercado online desde o ano de 2006, mas foi exigido com o aumento da procura de jogos digitais para mais de um jogador. Um outro jogo, o "Among Us", com a imensa procura lá em 2020, rapidamente distribuíram o jogo também para a plataforma Nintendo Switch e aceleraram o processo dos demais consoles para garantir o lançamento em 2021. Nestes casos em comum, os jogos Roblox e Among Us têm o fato de atingirem um público gamer com uma faixa etária mais jovem do que a que normalmente tinha se como público-alvo em jogos multiplayer. Esses exemplos explicam como foi o aumento no número de jogadores jogando e consumindo os variados jogos online, isso sem citar o crescente número de usuários e jogos como Free Fire, LOL, DOTA, Fortnite, CS GO entre outros.

Ainda citando alguns cases de games multiplayers e todos online, também se nota uma mudança dos padrões, com o crescimento significativo dos gêneros

do tipo Battle Royale, como Fortnite conforme citado anteriormente ou Call of Duty: Warzone muito conhecido por todos. Ficou perceptível também o aumento na procura de modalidades de jogos de arena aberta, os chamados MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), cujo grande expoente é League of Legends citado acima como LOL.

Prezado aluno, você já sabe um pouco mais sobre os jogos multiplayers, seus casos e crescimento no mercado, vamos continuar para as atividades extras e exercícios.

Bons estudos e até breve!

Atividade extra

Para se aprofundar no assunto desta aula acesse este artigo sobre "O mercado de games e de e-Sports."

Link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=–ByEQb27K4

Para se aprofundar no assunto desta aula quanto ao aprender sobre "Como trabalhar com Games no Brasil", assista ao vídeo abaixo:

Link do vídeo:https://www.youtube.com/watch?v=YegFGkXyMhQ

Referência Bibliográfica



Autor: KROLL, Guilherme. **Sangue, suor e pixels** : Os dramas, as vitórias e as curiosas histórias por trás dos videogames



Edição: 6 **Editora:** HarperCollins

Autor: GUO, Freeman. **Jogos on-line multijogador** : Origens, jogadores e dinâmicas sociais



Edição: 1 **Editora :** AK PETERS

Ir para exercício